GIRONA NOTICIES.COM
+ Periodisme

El éxito del ocio de realidad virtual, por Zero Latency

Actualidad Empresarial | 24/09/2022 | 00:00

La popularidad que ha provocado el auge de los juegos de realidad virtual se basa en cifras tangibles.

El éxito del ocio de realidad virtual se evidencia en una creciente audiencia en medio de una tendencia que por ahora parece apenas estar comenzando.

Una muestra de este fenómeno son las cifras que comparte la firma Zero Latency. Solo en España han pasado más de 250.000 personas por sus centros, mientras que a nivel mundial la cantidad asciende a más de 2.500.000 jugadores. Según la firma australiana, empieza a ser una tendencia de ocio consolidada.

El irresistible atractivo del ocio en la realidad virtual

Zero Latency ha sido catalogada como la pionera en experiencias inmersivas en Madrid y actualmente es considerada líder a nivel mundial en este mercado. Explican que han desarrollado productos que permiten a grupos de personas vivir experiencias inéditas. Trasladan a los participantes al interior del juego donde el cuerpo es el controlador y la mente cree que todo es real.

La compañía afirma que el éxito del ocio en la realidad virtual reside en la combinación de tecnología, software e imaginación para crear escenarios asombrosos. En el caso particular de esta empresa especializada, otro atractivo son las nuevas experiencias. La continua expansión de los mundos hace que los jugadores tengan siempre vivencias irrepetibles y estimula a la gente a siempre volver por más.

Los desarrolladores de Zero Latency detallan que para lograr esas sensaciones crean espacios de juego a gran escala. En ellos pueden participar hasta 8 jugadores de forma simultánea que podrán moverse libremente sin preocuparse por dónde están las paredes. Adicionalmente, usan diferentes recursos creativos para transformar esos espacios y estimular al máximo los sentidos. Todos estos elementos se han convertido en un imán para atraer cada vez más gente.

Una evolución que no se detiene

Mucho tiempo ha pasado desde que a principios de la década de los 90 aparecieron los primeros juegos que implementaron la realidad virtual. Las compañías tecnológicas Sega y Nintendo

fueron las pioneras. Luego, se les sumó Palmer Luckey que desarrolló el primer prototipo de Oculus Rift, que fue adquirida por Facebook en el año 2014. Justamente ese año fue cuando nació en Australia, Zero Latency.

Ahora esta compañía trasnacional se presenta como la vanguardia de la nueva generación del ocio en realidad virtual, con una evolución que no se detiene. Su sede en Madrid es la más grande en Europa y una de las de mayor tamaño de todo el mundo. Allí el jugador entra en una sala de 250 m² libres de cables y donde puede moverse a su antojo. Reiteran que es una experiencia totalmente inmersiva.

Su juego 'FarCryVR', desarrollado conjuntamente con UBISOFT es una muestra de ello. Un paradisíaco mundo de agua cristalina, arenas blancas y amistades que es interrumpido por un ejército que quiere atrapar a los jugadores. A partir de allí empieza a subir la adrenalina con situaciones que se presentan con una realidad impactante y donde cualquier cosa puede ocurrir. A juicio de los expertos de Zero Latency, experiencias como esta es lo que busca el jugador de hoy.

Autor: Redacció

https://gironanoticies.com/empresarial/185462-el-exito-del-ocio-de-realidad-virtual-por-zero-latency.htm